

INVITATION



manuel
d'utilisation

INVITATION

MANUEL D'UTILISATION

Vous venez de faire l'acquisition du jeu de rôle "INVITATION et nous vous en remercions.

Ce logiciel est compatible avec les micro-ordinateurs CPC 464 664 6128.

Le jeu comprend :

- une cassette ou une disquette*
- une documentation*
- un livret bibliothèque*

Le jeu :

Nous sommes en novembre 1950. Vous êtes journaliste spécialisé dans les sciences occultes. A ce titre vous recevez une invitation envoyée par un amateur de vos articles : le baron... (la signature est illisible.). La réception aura lieu à 18 heures précise, dans son manoir. Intrigué vous vous rendez le soir même à l'endroit indiqué.

Le manoir est isolé et l'atmosphère fantomatique renforcée par le brouillard ne fait qu'accroître la sensation de malaise qui commence à vous envahir. Vous vous dirigez pourtant vers la sombre bâtisse, attiré par la lumière provenant de l'entrée principale. A peine passez vous le seuil que la lourde porte se referme derrière vous. Vous voilà enfermé et, vous le réalisez aussitôt, totalement seul.

Seul et avec peu de temps devant vous pour percer le mystère qui entoure le manoir.

Seul?... vous allez bientôt regretter de ne pas l'être réellement!

Comment jouer ?

Vous avez à votre disposition plusieurs commandes pour effectuer les différentes actions possibles tout au long de la partie.

Le déplacement :

Le déplacement s'effectue à partir des quatre flèches.

Tout droit

A gauche

A droite

Se retourner

Inventaire :

Taper I pour avoir la liste des différents objets en votre possession. Les objets défilent à chaque pression d'une touche.

Fouiller :

Taper F pour effectuer la fouille d'une pièce. (vous remarquerez que l'heure s'écoule plus rapidement). Si la fouille est interrompue, vous la reprendrez ensuite au point où vous l'avez laissée.

Utiliser :

Taper U pour utiliser un objet. La liste des objet va défiler à chaque pression d'une touche. Lorsque l'objet désiré est à l'écran taper de nouveau U. Les commentaires apparaitront en conséquence.

Lecture :

Appuyer sur la touche L. Vous ne pouvez utiliser cette commande que lorsqu'il y a une bibliothèque dans la salle. En cas de succès un numéro de livret apparaît, suivi d'un code. Il vous suffit alors de vous référer à ce numéro dans le livret bibliothèque et de décoder le texte. La méthode à utiliser est décrite dans le paragraphe :

"Comment décoder un texte". La lecture de certains textes peut se révéler primordiale pour évoluer dans le jeu.

Les combats :

A droite de l'écran vous pouvez voir deux baromètres. Le premier et le plus grand, correspond à votre état de santé physique ; le second à votre état de santé mentale. Au fur et à mesure vous verrez ces indicateurs évoluer, étant bien entendu que s'il atteignent le zéro cela signifie pour vous, la mort, au mieux la folie ! Lorsque vous êtes en situation de combat, vous avez le choix entre :

Combattre : taper C lorsque vous en avez l'opportunité. Si vous avez des armes elles seront prises en compte.

Utiliser : vous pouvez aussi vous défendre en utilisant un objet. Les différentes lectures que vous effectuerez devraient vous donner quelques idées sur le sujet ! Votre potentiel de combat n'apparaît pas à l'écran, mais sachez qu'il augmente au fur et à mesure de vos combats.

Pause :

Taper la touche P si vous voulez interrompre la partie.
Pour la reprendre taper une touche quelconque.

Autres commandes :

Il se peut qu'à travers vos lectures, vous appreniez de nouvelles commandes utilisables dans des cas très précis. A vous de les utiliser à bon escient.

Comment décoder les textes

Lorsque vous effectuez une lecture, on vous donne avec le numero de livret, un code de quatre lettres. Vous allez à l'aide de ce code, créer un alphabet différent de l'alphabet usuel. Sous les lettres du code vous ecrirez l'alphabet par groupe de quatre, en omettant les lettres composant le code. Vous créez alors le nouvel alphabet en lisant colonne par colonne.

Exemple :

Code.....FRTU

F	R	T	U
A	B	C	D
E	G	H	I
J	K	L	M
N	O	P	Q
S	V	W	X
Y	Z		

Soit, en lisant par colonné :

F A E J N S Y R B G K O V Z T C H L P W U D I M Q X
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Le mot codé BZDBWFWBTZ donne apres utilisation de l'alphabet ci-dessus :

INVITATION

Bien entendu, personne ne vous empêche d'essayer de décoder les différents livrets sans avoir les codes.

ATZZN ERFZEN

LIVRETS BIBLIOTHEQUE

LIVRET 1 :

EZ CZGCKQZW, QNWMACW K'EZ RCFMQ KQ
SPEFQZCMS KAWAZW KQ 1892, AWWCMQ FPWMQ
AWWQZWCPZ: "...GQMWACZS RCFMQS KQ RA
BCBRCPWOQIEQ PZW QWQ KQFPMQS DAM KQS
MAWS..."

LIVRET 2 :

OW ONYNSN LNOWVN O'NMBPVNFN O'NMBPVNFN
SN FCBNP VLNP FLRNOP Z'WQWZV DNRL HRN SN
ONRLP PNVAOWAONP.
ETRP DNZPNX WRPPBVTW W RZ UTQNZ SN SWBLN
SRBL ONP FCBNP SR UNZTBL.

LIVRET 3 :

CZRNWBHQPLPIDCNZRQ S'PSWYQBSSPLPZSQ'CZ
LPS QBFNPS.
...CZP SPHWP LP URZRWBSCPS SPNRBW R QR
NPHGPEHGP L'CZ VTSWPNBPCO HDUUNPN..."

LIVRET 4 :

FALSZCHMOR SO 1910: "...SOR BSMWOCQQOR
SCRDPLPCPRPCOZW RSMEOW SM BPL... MZO
ROLEPZWO GMLO PESCL EM MZO DOWCWO
FLOPWMLO BCXPLLO R'OZUMCL..."

LIVRET 5 :

TZ MLFTZWO HE'EZ COMQTZZLYO LDBSO OMMO
SLZO PO VLZTBM L PL MOFROMFRO SO WMOQTMQ
FLFROQ

LIVRET 6 :

TZN ELNSYTLN SRRYONN SCCSLSBV CSLRYBP ISZP
ON SSZYBL, EULNEUSZV S NEUSCCLN S OS EYOLNL
IBDBZN, VYTV YAFNV PSELN OS VNLLBRBSZV.

LIVRET 7 :

LPN HSPNHSPFNR LDZZPNACPZW BPAFHDFEEDFN
DBWPZCN FZ HPNWACZ EANHSPVCZ
CZWNDFGABQE A HP IDFN.

LIVRET 8 :

QB EDUQ ONOQ VIP OZ CDBZW, Z'SOQBWOX CIQ I
ADBMO FOMWIBZOQ CDWBDZQ. P'OTTOW OQW
BZQWIZWIZO!

LIVRET 9 :

BN QMKTBW WKMQ PWBNM IM STBKM PZ CNTZ IP
UTZOBK. DOPQ DOPQ TCMKEMDKBMX IM GPMNGPM
EVOQM IM WKMQ BZWMKMQQTZW

LIVRET 10 :

PZO EQO COPY OYKO YKOR PYBQO CNPK
IOENPDKBK PZ OZIKNBY ROEKOY.

LIVRET 11 :

CKLMGLKB ZO CSQ SPPLUOM LZ AKZ TOL SL
IOLNBOUO OVSYO BP R TSBV QB TMKBI!

LIVRET 12 :

ZY IBV GON PNR RNLBVNOLR IN PS VZLV QSYVNYV
PN USYZBL EDPEEB Y'SCCS LSBRRJYV GO'S
UBYOBV.

LIVRET 13 :

BQDNW VBPNO ALNQPL FP HNB PSW WLMNDP WLPS
SBUUBFBQPVPZW!

LIVRET 14 :

QP FOKF PRW WMPR JSM, QKMR HSP QA VKMW
ADDAMACW. CQ R'AYCN S'PWMP VPZWAQPVPZW
DMPW!

LIVRET 15 :

QR KPSWMOGWDBZ KP Q'BAHPW VTSWDIOP URDW
KDSERMRDWMP QR VBQDP.

LIVRET 16 :

PB DVHP UNZNW FHPGH'S TBZHBU, ON TSZVBL NPU
S DVHP.

LIVRET 17 :

ZXP SVBPBQOM SZ GAFOV SXBV COMKMO KO PX
QXZVO UOZVXPO, KGZE XVVOZVBGZ!